

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO MATERI PIDATO PERSUASIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX DI SMP PGRI TUMBRASANOM BOJONEGORO

Ditya Shalsabella

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ditya.18038@mhs.unesa.ac.id

Dra. Sulistiowati, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sulistiowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan bertujuan menghasilkan produk berupa media audio pembelajaran dengan berjudul "Mari Belajar Pidato Persuasif" yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi pidato persuasif mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Pada tahap implementasi tidak dilakukan sampai pada tahap uji coba, melainkan hanya pada tahap kelayakan dikarenakan keterbatasan kondisi saat ini yang masih terjadi wabah virus Covid-19 sehingga pembelajaran tatap muka masih dilakukan secara daring. Jenis data yang digunakan penelitian ini berupa data kuantitatif pada uji validitas dengan instrument angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data skala Likert. Uji validitas dilakukan dengan cara pemberian angket kepada para ahli yaitu ahli bahan ajar Bahasa Indonesia dan praktisi lapangan yaitu guru Bahasa Indonesia SMP PGRI Tumbrasanom dan ahli media yang merupakan dosen Program Teknologi Pendidikan yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio di suatu perguruan tinggi yang bergelar minimal S-2 Teknologi Pendidikan. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh penilaian sebesar 86% dan ahli media untuk media audio memperoleh penilaian sebesar 82% dan bahan penyerta memperoleh penilaian sebesar 80%. Berdasarkan hasil uji validitas lalu dikonversikan dalam skala pengukuran termasuk ke dalam kategori sangat layak. Maka media audio pembelajaran yang berjudul "Mari Belajar Pidato Persuasif" layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Audio, Pidato Persuasif, Bahasa Indonesia*

Abstract

This development research was implemented to produce a learning audio media called "Let's Learn Persuasive Speech" which is suitable for teaching persuasive speech material for Indonesian language subjects for class IX SMP PGRI Tumbrasanom. In this study, the ADDIE development model consists of 5 stages, namely (1) the analysis phase, (2) the design phase, (3) the development phase, (4) the implementation phase, and (5) the evaluation phase. At the implementation stage, it is carried out until the trial stage, but only at the feasibility stage due to the current limitations of the Covid-19 virus outbreak, so face-to-face learning is still carried out online. The type of data used in this study is quantitative data on the validity test with a questionnaire instrument. This study uses a Likert scale data analysis technique. The validity test was conducted by administering questionnaires to experts, such as Indonesian language teaching materials experts and field practitioners, such as Indonesian language teachers at SMP PGRI Tumbrasanom and media experts, who were lecturers in the Education Technology Program who supervised Audio Media Development courses at a university with a minimum degree of S-2 Educational Technology. The validity test results of material experts received an assessment of 86% and media experts for audio media received 82%, and accompanying materials received an evaluation of 80%. Based on the validity test results and then converted into a measurement scale, it is included in the very feasible category. So the learning audio media entitled "Let's Learn Persuasive Speech" is appropriate for learning activities.

Keywords: *Development, Audio, Persuasive Speech, Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama untuk mengembangkan sumber daya manusia guna menciptakan manusia yang produktif dan mampu bersaing di era industri 4.0. Melalui pendidikan diharapkan manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan dan menginternalisasi pada karakter dan kepribadian. Sebuah usaha sadar yang terencana untuk melakukan proses pembelajaran demi menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi untuk memiliki nilai-nilai spiritual, kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Pendidikan adalah upaya dalam memberikan pengalaman belajar pada manusia yang terjadi seumur hidup dalam program pendidikan formal, nonformal, dan informal yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki agar dapat menjalani peranan hidup secara tepat (Triwiyanto, 2014: 23-24). Dengan begitu, pendidikan dapat disimpulkan sebagai faktor utama untuk mengembangkan sumber daya manusia dengan usaha sadar agar beradaptasi terhadap lingkungan sehingga menimbulkan perubahan agar bermanfaat dan menjadi manusia yang produktif. Jadi pendidikan erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapatkan individu dalam suatu proses usaha berupa pengalaman dalam proses interaksi dengan lingkungannya (Pane & Dasopan, 2017). Sedangkan pembelajaran merupakan perubahan peserta didik yang relatif tetap akibat pengalaman meliputi kemampuan, perilaku atau sikap (Budimansyah, 2002: 1). Komponen pendidikan yang lain adalah proses kegiatan belajar mengajar yang menjadi penentu keberhasilan suatu pendidikan. Guna meningkatkan mutu pembelajaran, pemerintah dan pihak terkait sudah melakukan banyak usaha namun belum terlihat secara signifikan masalah tersebut teratasi namun kunci keberhasilannya tergantung apa yang dilakukan guru dan peserta didik di kelas.

Sarana yang manusia gunakan dalam berinteraksi sehari-hari di masyarakat dan sangat berperan penting dalam kehidupan yang semakin berkembang adalah bahasa. Keterampilan berbahasa merupakan acuan peserta didik dalam mempelajari pembelajaran bahasa terutama bahasa Indonesia. Kedudukan bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai bahasa pengantar. Maka dari itu pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam pendidikan di Indonesia karena bahasa Indonesia menjadi bahasa resmi di semua bidang. Pembelajaran bahasa Indonesia lebih mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan baik dan benar karena tidak lepas dari kegiatan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Kegiatan menyimak dan membaca untuk menguatkan kemampuan peserta didik dalam memahami setiap maksud yang disampaikan. Tujuan pembelajaran bahasa adalah keterampilan dalam berkomunikasi dengan berbagai konteks komunikasi dan kemampuan yang harus

ditingkatkan dibagi pada unsur kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan (Basiran, 1999: 61).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru Bahasa Indonesia SMP PGRI Tumbrasanom yaitu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 materi pidato persuasif, sumber belajar hanya berasal dari buku paket dan LKS karena kondisi lingkungan yang termasuk susah sinyal sehingga contoh pidato persuasif yang disajikan oleh guru sangat terbatas. Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional menyebabkan rendahnya keterampilan peserta didik dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik kesulitan dalam menyajikan analisis pidato persuasif.

Konsentrasi dalam belajar sangat penting untuk materi pelajaran yang disampaikan oleh guru agar peserta didik fokus. Konsentrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *concentrate* bentuk kata kerja yang berarti memusatkan dan *concentration* bentuk kata benda yang berarti pemusatan. Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian yang menyampingkan suatu hal yang tidak berhubungan (Slameto, 2010: 86). Konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran pada suatu materi pelajaran yang menyampingkan segala hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

Konsentrasi belajar untuk memusatkan perhatian yang sedang dipelajari dipengaruhi oleh kemampuan otak masing-masing peserta didik. Pemusatan perhatian berguna untuk meningkatkan daya serap peserta didik dalam memahami informasi yang didapatkan. Kekuatan belajar individu selepas 30 menit mengalami penurunan dan disarankan untuk istirahat selama beberapa menit (Hamiyah & Jauhar, 2014: 103). Perhatian peserta didik meningkat pada 15-20 menit awal, lalu turun pada 15-20 menit selanjutnya, begitupun selanjutnya meningkat dan menurun kembali (Dimayati & Mudjiono, 2009: 240). Penurunan perhatian terjadi setimpal dengan lamanya waktu belajar yang dilakukan.

Materi yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi tentu membutuhkan sebuah media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan perangkat yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan jelas (Cecep & Sujipto, 2011: 9). Selain itu, media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu hal yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang direncanakan sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Munadi, 2010: 7). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik sehingga memudahkan kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Kedudukan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran jika penggunaannya sangat dioptimalkan sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Selain meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar,

media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria khusus meliputi beberapa faktor seperti *Acces*, *Cost*, *Technology*, *Interactivity*, *Organization*, dan *Novelty* atau yang biasa dengan kata "ACTION". *Acces* artinya media mudah diakses dan mudah dimanfaatkan peserta didik. *Cost* artinya pertimbangan terkait biaya, apakah pembiayaannya dapat dijangkau. *Technology* artinya apakah teknologi dalam media tersebut sudah tersedia dan mudah digunakan. *Interactivity* artinya media yang digunakan dapat memunculkan komunikasi yang secara interaktif. *Organization* artinya dukungan dari pihak sekolah menjadikan media sebagai sumber belajar. *Novelty* artinya media yang digunakan memiliki nilai kebaruan sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Dari hasil pertimbangan peneliti dengan memperhatikan kriteria khusus "ACTION" maka memilih menggunakan media audio.

Audio media is a media that involves the sense of hearing in the form of human voices, music, and voice effects to create a learning atmosphere (Kristanto, 2016). Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa media audio adalah media yang melibatkan pendengaran berupa suara manusia, musik, dan efek suara untuk menciptakan suasana belajar. Fungsi media audio adalah kegiatan pengembangan keterampilan yang berhubungan dengan aspek mendengarkan (Arsyad, 2009: 45). Dalam penggunaan media audio, yang dapat dicapai antara lain (1) Memusatkan perhatian dan mempertahankan perhatian, (2) Mengikuti pengarahannya, (3) Melatih daya analisis, (4) Memilih informasi yang relevan, dan (5) Merangkum, mengemukakan, dan mengingat kembali informasi.

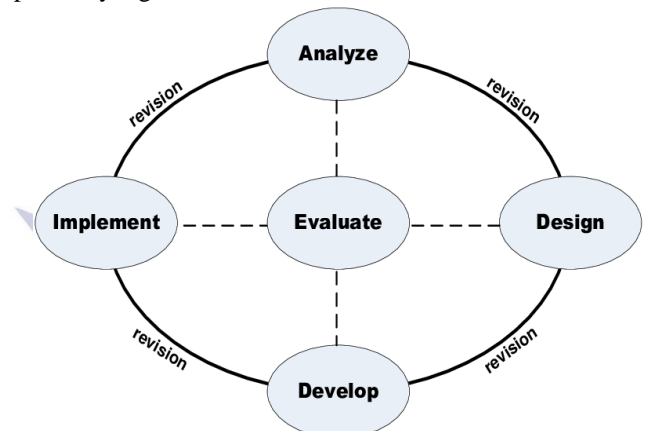
Berdasarkan permasalahan yang diangkat oleh peneliti adalah kesulitan dalam menyajikan analisis pidato persuasif. Sehingga perlu solusi untuk pemecahan masalah tersebut dengan yaitu agar peserta didik mampu menyajikan hasil analisis pidato persuasif yang didengar dengan menggunakan media audio pembelajaran. Alasan dalam pemilihan menggunakan media audio adalah kesesuaian fungsi media audio dengan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Audio Materi Pidato Persuasif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX Di SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro".

METODE

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media audio pembelajaran Bahasa Indonesia materi pidato persuasif dengan judul "Mari Belajar Pidato Persuasif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE digunakan dalam pengembangan produk

pembelajaran dan penelitian dalam pembelajaran sangat cocok dan efektif (Branch, 2009: 17).

Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan tersebut mempunyai keunggulan langkah kerja yang sistematis namun sangat sederhana. Setiap tahapan yang dilalui dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan valid.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Pengembangan pada media audio pembelajaran ini disesuaikan dengan tahapan pengembangan model ADDIE yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran kelas IX di SMP PGRI Tumbrasanom ditemukan bahwa belum ada media pendukung untuk materi pidato persuasif hanya buku LKS dan buku paket saja sehingga kesulitan dalam menyajikan analisis pidato persuasif yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE yaitu desain dengan merancang media yang akan dikembangkan melalui beberapa tahap diantaranya, (a) menentukan tujuan media pembelajaran, (b) merancang konten berupa materi dalam media audio pembelajaran, (c) menentukan pengetahuan dan keterampilan prasyarat kepada peserta didik, (d) melakukan penyusunan GBIM dan JM mengacu pada kurikulum yang berlaku pada SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro, (e) penulisan naskah media audio pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembang pada tahap ini melakukan proses produksi audio pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan *recording*, *editing*, dan *mixing audio* lalu menyusun bahan penyerta. Selanjutnya melakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk meninjau apakah media tersebut layak digunakan dengan mempertimbangkan segala saran sebagai bahan perbaikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
Setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media selanjutnya adalah tahap implementasi produk yang telah dikembangkan. Namun pada tahun ajaran 2021, pembelajaran tatap muka masih dilakukan secara terbatas dan hybrid karena pandemi Covid-19 sehingga tidak dilakukan implementasi.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)
Pada tahap ini dilakukan perbaikan atas dasar masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan hasil pengembangan media agar media yang dikembangkan lebih maksimal dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai.

SUBJEK UJI COBA

Untuk menguji kelayakan media dilakukan uji coba yang terdiri dari:

1. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen atau pendidik yang berkompeten yang memiliki peran untuk menilai dan mengukur kelayakan materi yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik yang divalidasi dengan angket. Kriteria pemilihan ahli materi untuk pengembangan media audio yaitu bergelar minimal S-1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro.

2. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah ahli dalam media pembelajaran yang merupakan dosen Program Teknologi Pendidikan yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio di suatu perguruan tinggi yang bergelar minimal S-2 Teknologi Pendidikan. Perannya adalah menilai sebuah kelayakan media yang dikembangkan dengan divalidasi menggunakan angket.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data adalah cara dalam memproses data menjadi informasi yang sebelumnya didapatkan melalui teknik pengambilan data berupa angket dan wawancara. Analisis data dilakukan agar memudahkan sebuah data dapat dipahami dan mendapatkan solusi terkait permasalahan yang sedang diteliti. Teknik analisis data merupakan aktivitas menganalisis dan memeriksa semua data berupa instrumen penelitian seperti hasil tes, wawancara, angket, dokumen, rekaman, dan lain-lain (Moleong, 2007: 247).

Pada penelitian ini pengembang memilih menggunakan skala Likert dengan interval 1 sampai 5 untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Proses pengolahan dilakukan setelah memperoleh analisis data berupa instrumen dan hasil

validasi materi, produk maupun bahan penyerta menggunakan perhutingan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sugiyono, 2012)

Keterangan :

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah proses pengolahan yang bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan, maka hasil yang didapatkan dikategorikan dengan kriteria penilaian skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang Layak
0%-25%	Tidak Layak

(Arikunto, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan ialah media audio pembelajaran materi pidato persuasif mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IX di SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro yang berjudul "Mari Belajar Pidato Persuasif". Dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Namun pada tahap implementasi disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini yang masih terdampak oleh pandemi Covid-19 sehingga tidak dilakukan implementasi. Tahapan 5 model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahap pertama pada model pengembangan ADDIE dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian pengembangan meliputi analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan. Dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran, peneliti lalu merumuskan tujuan pembelajaran. Selain itu juga menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tahap ini melakukan pengumpulan data yang berasal dari *stakeholder* untuk mengetahui kesenjangan (*gap*) antara keadaan yang seharusnya terjadi (*ideal*) dengan keadaan yang terjadi sesungguhnya (*reality*). Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru Bahasa

Indonesia SMP PGRI Tumbrasanom didapatkan bahwa:

a. Kondisi Nyata

Permasalahan yang ditemukan dalam proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMP PGRI Tumbrasanom adalah contoh pidato persuasif yang disajikan oleh guru sangat terbatas dan sumber belajar hanya berasal dari LKS dan buku paket. Penyebabnya adalah kondisi lingkungan peserta didik dan guru yang termasuk daerah susah sinyal dan tidak menggunakan media yang menunjang dalam penyampaian materi sehingga peserta didik kesulitan menyajikan analisis pidato persuasif.

b. Kondisi Ideal

Kondisi yang diharapkan adalah pembelajaran Bahasa Indonesia didukung dengan media pembelajaran yang mempermudah dalam penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat mengatasi keterbatasan yang dialami oleh siswa dan guru yang tinggal di daerah susah sinyal. Sebagai penyelesaian masalah yang ditemukan, pengembang memilih media audio karena dapat digunakan siswa secara berulang-ulang sehingga dapat digunakan secara mandiri dan dapat diakses di smartphone maupun laptop secara offline. Pada dasarnya keterampilan berbahasa dapat diukur tidak hanya dengan keterampilan menulis dan membaca, tetapi juga dapat diukur dengan keterampilan lain seperti menyimak. Media audio yang ditujukan untuk pengajaran yang mengandung pesan berbentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Sudjana & Rivai, 2009: 129).

2. Tahap Desain (Design)

Setelah selesai melakukan tahap pertama yaitu analisis, dilanjutkan pada tahap perencanaan (*design*) mengenai produk yang akan dikembangkan melalui beberapa tahap diantaranya:

- a. Menentukan tujuan media pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi ideal untuk acuan apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.
- b. Merancang konten berupa materi dalam media audio pembelajaran dengan memperhatikan kesesuaian materi ruang lingkup pidato persuasif dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang telah didiskusikan bersama guru Bahasa Indonesia kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro.

- c. Menentukan pengetahuan dan keterampilan prasyarat kepada peserta didik yaitu sudah menguasai pengetahuan tentang materi kalimat persuasif.
- d. Merancang GBIM, garis besar isi materi merupakan dasar utama dalam tahap pengembangan media dan bahan pembelajaran. Setelah melakukan analisis dan mendapatkan data yang selanjutnya melakukan penyusunan GBIM dan JM mengacu pada kurikulum yang berlaku pada SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro.

Tabel 2. Garis Besar Isi Materi (GBIM)

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
3.3 Mengidentifikasi kasi gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dalam pidato persuasif tentang permasalahan aktual yang didengar	3.3.1. Menjelaskan pengertian dan tujuan pidato persuasif	1.1 Pengertian Pidato Persuasif 1.2 Tujuan pidato persuasif
	3.3.2. Mengidentifikasi cara memersuasi berdasarkan etika, emosi, dan logika.	2. Dialog yang mengandung kalimat cara memersuasi berdasarkan etika, emosi, dan logika.
	3.3.3. Menyimpulkan isi pidato persuasif yang didengar.	3.1 Contoh pidato persuasif 3.2 Cara menyimpulkan isi pidato persuasi

- e. Penulisan naskah media audio pembelajaran mengacu pada GBIM dan jabaran materi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Draft naskah yang sudah selesai dirancang kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media agar mendapat saran atau masukan untuk mengetahui apakah layak naskah audio pembelajaran tersebut untuk dilanjutkan pada tahap pengembangan. Jika sudah mendapatkan persetujuan dari para ahli lalu dilanjutkan ke tahap produksi media.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan tahap ketiga pada model pengembangan ADDIE dengan melakukan menyusun kerangka pembuatan media pada setiap langkah yang akan dilakukan dalam proses pengembangan. Berikut langkah-langkahnya:

a. Produksi

Sebelum tahap rekaman yang dilakukan pengembang adalah memilih pengisi suara

sesuai karakter tokoh yang telah ditentukan pada identifikasi program audio pembelajaran. Terdapat 7 tokoh pada naskah media audio antara lain (1) ANNC (wanita), yang diperankan oleh Meli Eva Novianti, (2) Narator (wanita), yang diperankan oleh Stefany Lois Yolivia, (3) Orator (wanita), yang diperankan oleh Nugrah Eka Andini, (4) Nia (wanita), yang diperankan oleh Ifli Nurdiana, (5) Adam (pria), yang diperankan oleh Adib Laswar Khamdi, (6) Ali (pria), yang diperankan oleh Abyan Adhi, dan (7) Ahmad (pria), yang diperankan oleh Nabil Ihza. Kemudian naskah dibagikan ke masing-masing pengisi suara untuk dipelajari sehingga proses rekaman dapat berjalan lancar.

Selanjutnya melakukan proses rekaman dengan aplikasi *Voice Recorder* yang dilakukan oleh pengisi suara di tempat masing-masing dikarenakan masih pandemi Covid-19 namun tetap dipantau oleh pengembang secara *online*.

b. Menyusun Bahan Penyerta

Bahan penyerta merupakan buku pedoman yang berisikan cara penggunaan media, perawatan, identifikasi program audio pembelajaran, dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia yang digunakan sebagai pendamping ketika menggunakan media audio agar memudahkan kegiatan pembelajaran. Bahan penyerta disusun dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Word serta Adobe Illustrator. Spesifikasi produk bahan penyerta dari media audio pembelajaran yang berjudul "Mari Belajar Pidato Persuasif" yaitu dikemas dalam bentuk buku yang berukuran A5 untuk cover menggunakan kertas Art Paper 150 gram sedangkan isinya menggunakan Art Paper 120 gram.



Gambar 2. Cover Bahan Penyerta

c. Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak valid produk yang dikembangkan dari para ahli yang berkompeten pada

bidangnya atau yang biasa disebut validator dengan mengumpulkan data atau informasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan secara umum. Kegiatan ini juga bertujuan agar mendapatkan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan media yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan dengan cara pemberian angket kepada para ahli yaitu ahli bahan ajar Bahasa Indonesia dan praktisi lapangan yaitu guru Bahasa Indonesia SMP PGRI Tumbrasanom dan ahli media yang merupakan dosen Program Teknologi Pendidikan yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio di suatu perguruan tinggi yang bergelar minimal S-2 Teknologi Pendidikan. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

Kelayakan	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
Materi	86%	Sangat Layak
Media	82%	Sangat Layak
Bahan Penyerta	80%	Sangat Layak

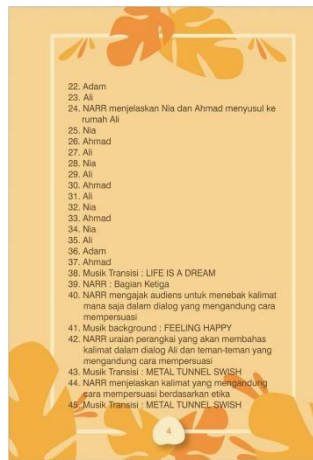
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pengembangan media audio pembelajaran ini tidak sampai pada tahap uji coba, melainkan hanya pada tahap kelayakan dikarenakan keterbatasan kondisi saat ini yang masih terjadi wabah virus Covid-19 sehingga pembelajaran tatap muka masih dilakukan secara daring.

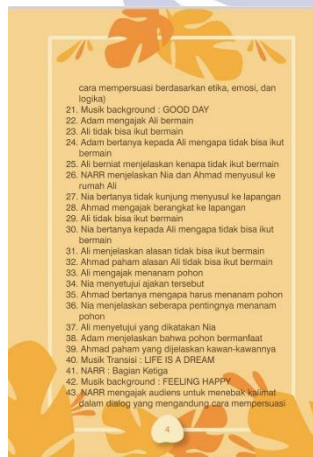
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah evaluasi, dilakukan pada setiap tahap pengembangan baik sebelum tahap penerapan maupun setelah tahap penerapan untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat dilanjutkan dengan revisi atau dihentikan karena dianggap tidak layak. Pada tahap pengembangan ini peneliti menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk perbaikan prototipe produk. Pada tahap ini dilakukan perbaikan atas dasar masukan dan saran dari para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki secara maksimal hingga dapat menghasilkan media yang berdaya guna. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah merevisi naskah audio pembelajaran sebelum melakukan revisi media audio yaitu penambahan kunci jawaban, menambahkan keterangan sasaran pada identifikasi program, lalu pada bagian Garis Besar Isi Program dengan menjelaskan pokok materi apa saja yang sedang dibicarakan, menjabarkan bagian kesimpulan agar tidak hanya

membicarakan pokok materi saja. Tahap ini tetap berlangsung selama masih proses pengembangan sehingga kekurangan-kekurangan lainnya dapat teridentifikasi dan dapat diselesaikan sehingga produk yang dikembangkan hasilnya dapat maksimal.



Gambar 3. GBIP Sebelum di Revisi



Gambar 4. GBIP Sesudah di Revisi

Pembahasan

Adanya perubahan tingkah laku atau sikap pada diri peserta didik menandai bahwa proses pembelajaran pada suatu materi dapat dikatakan berhasil. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media yang sesuai dengan tujuan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran karena memiliki karakteristik yang berbeda-beda setiap media pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media audio pembelajaran materi pidato persuasif mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom Bojonegoro. Menurut Indriastuti (2015) pengembangan media audio dalam pembelajaran pada abad 21 mengalami peningkatan secara pesat diakibatkan berkembangnya teknologi dalam pendidikan sehingga para pengembang juga dituntut mampu memanfaatkan teknologi. Menurut Adi (2017) pemilihan media audio didasarkan pertimbangan praktis sebagai bantuan belajar pada pembelajaran di kelas yang mudah dipadu dengan bahan ajar tekstual.

Ifadah, Permata, & Makhmudiyah (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media audio pada pembelajaran secara langsung memiliki peranan penting dalam menarik perhatian peserta didik saat proses belajar

mereka. Pola pengajaran yang dapat membangun interaksi lebih terhadap peserta didik ini memudahkan proses kognitif yg dibangun guru terhadap peserta didik lebih maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Purnama (2015) media audio membantu merangsang peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan imajinatif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Hal ini tentu berpengaruh pada segi kognitif mereka dimana peserta didik dapat lebih memahami isi materi yang disampaikan melalui media audio. Dalam penelitiannya, McCaughey (2015) ketika menggunakan media audio menerapkan strategi pembelajaran bahwa siswa lebih banyak berlatih dalam menyimak karena media audio didesain khusus dengan durasi pendek agar peserta didik dapat mempertahankan perhatiannya pada materi yang dipelajari.

Terbentuknya *“theater of mind”* tidak dapat hanya dilakukan dengan buku saja untuk menciptakan sebuah proses menyimak isi dari teks karena tidak memperoleh proses menyimak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan melainkan dapat menggunakan media audio. Karena pembelajaran bahasa akan menjadi lebih menarik, indah, dan meningkatkan daya imajinasi dan fantasi peserta didik sehingga mampu memvisualkan pesan yang diterima. Dalam penelitian Indriastuti (2017), media audio dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bersifat *user friendly* dengan memiliki kelebihan mudah dijangkau, mudah penyimpanannya, ekonomis, aman, dan pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena dapat diputar kapanpun dan dimanapun dengan berbagai macam alat pemutar.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria kelayakan yang baik sesuai dengan kelebihan media audio yang dijelaskan sebelumnya. Perpaduan antara narasi, musik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan efek suara menghasilkan media audio yang lebih menarik sehingga dapat menstimulus konsep pada materi Pidato Persuasif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi pada media audio *“Mari Belajar Pidato Persuasif”* merupakan hasil telaah materi pada buku siswa kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom maka dapat digunakan untuk mempermudah apakah proses kegiatan menyimak yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil dengan melihat keberhasilan peserta didik dalam menyebutkan unsur-unsur materi Pidato Persuasif. Dalam penggunaannya, media audio dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam artian dapat dimatikan, dihentikan sementara, dihidupkan kembali, diputar berulang-ulang, dan dipercepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian yang dilakukan Suparti & Susanti (2017) menunjukkan hasil analisis data dengan tingkat kelayakan rata-rata sebesar 83,4% yang ditinjau dari aspek isi materi dan media audio. Hal ini berarti media audio layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan Adi (2017) menunjukkan hasil validasi materi pada ahli materi mendapatkan 84,34%, lalu hasil validasi panduan guru mendapatkan sebesar 83,19% dan media mendapatkan

hasil sebesar 84,78% pada ahli media pembelajaran. Maka dari ketiga produk tersebut yang dikembangkan dinilai telah layak oleh para ahli.

Media audio pembelajaran “Mari Belajar Pidato Persuasif” dikemas format MP3 ke dalam *flashdisk* yang dilengkapi dengan bahan penyerta yang berukuran A5 yang berisikan cara penggunaan media, perawatan, identifikasi program audio pembelajaran, dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia. Sehingga media audio dapat diputar menggunakan perangkat mobile seperti *notebook*, *smartphone*, komputer tablet atau perangkat mobile lainnya maka dapat didengarkan secara individu maupun kelompok.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan bertujuan menghasilkan produk berupa media audio pembelajaran dengan berjudul “Mari Belajar Pidato Persuasif” yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi pidato persuasif mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan hasil validitas yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84%, sedangkan dari ahli materi diperoleh sebesar 82% untuk media dan 80% untuk bahan penyerta lalu dikonversikan dalam skala pengukuran termasuk ke dalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Saran

a. Saran Pemanfaatan

Dengan dilakukan pengembangan media audio pembelajaran yang berjudul “Mari Belajar Pidato Persuasif” diharapkan mampu mempermudah kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun dan peran guru sebagai fasilitator dengan bahan penyerta sebagai pendamping guru ketika menggunakan media audio. Media audio dapat digunakan secara berulang-ulang ketika saat ingin belajar bagian yang dirasa masih sulit untuk dipahami. Baik guru maupun siswa disarankan untuk membaca bahan penyerta terlebih dahulu agar tidak terkendala ketika ingin menggunakan media audio.

b. Saran Desiminasi Produk

Media audio pembelajaran Bahasa Indonesia materi pidato persuasif yang berjudul “Mari Belajar Pidato Persuasif” untuk kelas IX SMP PGRI Tumbrasanom perlu melakukan peninjauan ulang jika diperluas atau desiminasi pada beberapa hal yang berkaitan baik karakteristik peserta didik, media, dan sarana prasarana penunjang.

c. Saran Pengembangan Lanjutan

Jika diperlukan pengembangan lebih mendalam terhadap media audio pembelajaran materi pidato persuasif mata pelajaran Bahasa Indonesia maka disarankan dengan menambahkan contoh pidato persuasif yang terbaru dan lebih interaktif agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. S. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Dengan Media Audio Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Kwangsan, 5(1), 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basiran, Mokh. 1999. *Apakah yang Dituntut GBPP Bahasa Indonesia Kurikulum 1994?*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budimansyah, D. 2002. *Modal Pembelajaran dan Penilaian*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Cecep, Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dimayati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamiyah, Nur dan Mohammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Dikelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. 2020. *Media Audio dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini*. JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood), 1(1), 1–6.
- Indriastuti, F. 2015. *Pengembangan Buku Audio Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Disleksia*. Jurnal Kwangsan, 3(2), 91.
- Indriastuti, F. 2017. *Kontribusi Pemanfaatan Media Audio Aksi Terhadap Pengembangan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kwangsan, 5(1), 51.
- Khristiyanta, E. P. 2015. *Peningkatan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Karakter*. Jurnal Kwangsan, 3(1), 45.
- Kristanto, A. 2016. *Development of E Learning in Audio/Radio Media Development Courses*. Jurnal TEKPEN, 294–310.
- McCaughey, K. 2015. *Practical Tips for Increasing Listening Practice Time*. English Teaching Forum, 53(1), 2–13.

- Moleong, Lexy, J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparti, Nf., & Susanti, M. 2017. *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Kwangsan, 5(2), 101.
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.